

PATVIRTINTA
Generolo Povilo Plechavičiaus
kadetų licėjus
Direktorius 2024 m. sausio 6 d.
Įsakymu Nr.

KAUNO BENDROJO UGDYMO MOKYKLŲ 8 KLASIŲ MOKINIŲ VIKTORINA – PROTŲ MŪŠIS ANGLŲ KALBA „NENUGALIMI, KAI ESAME KARTU“

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Viktorinos – protų mūšio „Nenugalimi, kai esame kartu“ (toliau –Viktorinos) nuostatai reglamentuoja konkurso tikslą, organizavimo, vertinimo ir nugalėtojų apdovanojimo tvarką.
2. Daugelis Viktorinos užduočių sietinos su Lietuvos ir pasaulio karybos istorija.
3. Viktorinoje kviečiami dalyvauti Kauno bendrojo ugdymo mokyklų 8 klasių mokiniai, Kauno įgulų vienetų kariai, pareigūnai, NATO priešakinių pajėgų bataliono kovinės grupės kariai.
4. Konkursą organizuoja Generolo Povilo Plechavičiaus kadetų licėjus, Vytauto Didžiojo karo muziejus ir Kauno švietimo inovacijų centras.
5. Konkursu siekiama ugdyti pilietiškumą, pasididžiavimą savo valstybe ir kariuomene, domėjimąsi pasaulio karybos istorija, stiprinti visuomenės ir karinių vienetų bendradarbiavimą.

II SKYRIUS KONKURSO ORGANIZAVIMAS

6. Konkursas vyks 2024 m. sausio 24 d. 14.00 val. Vytauto Didžiojo karo muziejuje.
7. Komandą sudaro 4 moksleiviai ir 3 kariai.
 - 7.1. Kauno m. bendrojo ugdymo mokyklai gali atstovauti 2 moksleiviai;
 - 7.2. Kauno įgulos vienetams - 1 karys arba 1 pareigūnas;
 - 7.3. NATO priešakinių pajėgų bataliono kovinei grupei - 2 kariai.
8. Viktorina – protų mūšis „Nenugalimi, kai esame kartu“ bus organizuojama, užduotys skelbiamos, atsakymai pateikiami anglų kalba.
9. Konkurso dalyvių registracijos anketą https://bit.ly/20240124_Viktorina užpildykite iki 2024 m. sausio 18 d. (imtina). Kiekvienas komandos narys pildo atskirą anketą. Pateikus paraišką, įsipareigojama dalyvauti Viktorinoje.
10. Komandų pasirodymą vertina Viktorinos vertinimo komisija, sudaryta Vytauto Didžiojo karo muziejaus direktoriaus įsakymu.
11. Konkurso komandoms, laimėjusioms I–III vietas, diplomus ir dovanas įteikia organizatoriai. Visoms konkurse dalyvavusioms komandoms įteikiamos padėkos ir suvenyrai.

12. Konkursą sudaro keturi turai: 1 (pirmą), 2 (antrą) ir 4 (ketvirtą) turą sudaro 10 klausimų. Kiekvieno iš šių turų klausimų atsakymas skiriama 10 minučių. Už teisingą atsakymą į klausimą komandai skiriamas 1 (vienas) taškas. Už neteisingą atsakymą į klausimą taškai neskiriami. Trečias turas – 14 „blitz“ formato klausimų.

12. Laimi ta komanda, kuri surenka daugiausiai taškų. Komandoms surinkus po lygiai taškų, nugalėtojui išaiškinti skiriama papildoma užduotis.

13. Galima tartis tik su savo komandos žaidėjais. Draudžiama naudotis ryšio ir informacijos kaupimo priemonėmis: išankstiniais užrašais, mobiliaisiais telefonais, kompiuteriais ir kt.

14. Konkurso eiga:

14.1. Per pirmąjį turą visoms komandoms pateikiama 10 klausimų, susijusių **su Lietuvos karybos istorija**. Už teisingą atsakymą į klausimą komandai skiriamas 1 (vienas) taškas. Už neteisingą atsakymą į klausimą taškai neskiriami. Atsakymai užrašomi popieriaus lape ir, atlikus užduotį arba pasibaigus užduoties atlikimo laikui, perduodami komisijai. Turo trukmė – 10 min.

14.2. Per antrąjį turą visoms komandoms pateikiama 10 klausimų, susijusių su ekrane rodomais vaizdais iš **pasaulio karybos istorijos**. Atsakymai užrašomi popieriaus lape ir po užduoties perduodami komisijai. Vienam klausimui atsakyti (užrašyti) skiriama 1 min. Už teisingą atsakymą į klausimą skiriamas 1 (vienas) taškas. Turo trukmė 10 min.

14.3. Trečiojo „**blitz**“ turo metu žaidžia vienas komandos narys – kapitonas. Ši užduotis įkvėpta populiaraus intelektualinio žaidimo „Auksinis protas“. Žaidėjas burtų keliu išsirenka temą, kurią sudaro 10 trumpų klausimų. Užduoties trukmė – 1 min. Žaidėjas, ilgai nesvarstydamas, turi pasirinkti vieną iš dviejų atsakymo variantų. Taškai užfiksuojami tik tada, jei žaidėjas teisingai atsako į 2 (du) klausimus iš eilės. Neteisingai atsakius į antrąjį sekos klausimą, „sudega“ ir už ankstesnį klausimą pelnytą taškas. Maksimalus taškų skaičius – 10 (dešimt).

14.4. Ketvirtąjį turą sudaro **10 įvairaus pobūdžio klausimų iš Lietuvos ir pasaulio karybos istorijos, kurie reikalauja trumpų atsakymų ar paaiškinimų**. Vienam klausimui atsakyti (užrašyti) skiriama 1 min. Už teisingą atsakymą į klausimą skiriamas 1 (vienas) taškas. Turo trukmė – 10 min. Atsakymas užrašomas popieriaus lape ir po užduoties perduodamas komisijai.

15. Po kiekvieno turo bus skelbiami teisingi atsakymai, o po visų 4 (keturių) turų sumuojami taškai. Trys komandos, surinkusios daugiausia taškų, tampa viktorinos – protų mūšio „Nenugalimi, kai esame kartu“ I, II ir III vietų nugalėtojomis.